LES HUMANISTES



Tous les scientifiques du Tragique Millénaire n'appartiennent pas au type "savant fou". Il reste beaucoup d'esprits éclairés, comme Noblegent. Quoi d'étonnant alors à ce que l'on assiste à la création de "sociétés savantes", comme celle des Humanistes.

Les Principes

"... je jure de faire tout ce qui sera en mon pouvoir pour aider l'humanité à sortir de la barbarie, d'aider et de servir les malheureux, de ne jamais utiliser la science à des fins perverses et de lutter contre ses abus partout où je les rencontrerai. Que la vengeance de la Société s'abatte sur moi si je venais à y manquer..."

Extrait du serment d'allégeance des nouveaux membres.

Ces principes font l'unanimité. Les statuts de la société n'ont été modifiés que sur deux points depuis sa création.

A l'origine, les mutants étaient considérés comme des humains à part entière. Par la suite, les membres germains ont élevé des protestations. Devant le risque de schisme, les Sept Fondateurs ont décidé de laisser chaque membre décider en "son âme et conscience" du statut des mutants. Certains les protègent, d'autres les traitent en esclaves, à la "Dr Moreau". Il est de toute façon interdit d'en créer de nouveaux.

Primitivement, la fabrication des armes était interdite. Aucun des membres n'a jamais respecté cette disposition, et les Sept ont fini par l'abroger.

L'Organisation

Les Humanistes sont nés de la rencontre fortuite de six érudits partageant les mêmes idéaux, chez la baronne de Burgg. De ce foyer, la société s'est rapidement répandue dans tous les centres de culture européens, d'Heid'bergge à Madrid. Avant l'invasion, elle comptait environ 500 membres.

Ce n'est pas une société secrète, même si dans certaines régions la situation politique la contrait à la clandestinité. La plupart des érudits et des scientifiques d'Europe en ont entendu parler et croient connaître l'identité de certains membres. Il suffirait d'une petite enquête pour exposer le groupe au grand jour.

Sa structure est assez souple. Un spécialiste d'un domaine connaît le nom de tous les autres membres travaillant dans ce domaine. S'il a besoin d'un expert dans un autre secteur d'activité, il écrit à Brugg pour recevoir une liste de contacts. Les membres les plus riches payent une contribution, qui servira à financer les chercheurs les plus pauvres.

La Société est principalement une structure d'échange : idées, points de vue, matériel et conseils, circulent d'un bout à l'autre de l'Europe grâce au réseau de messagers mis sur pied par les Sept : des serviteurs de confiance, rapides, fiables et discrets.

Tous ne sont pas humains : il est parfois plus avantageux, surtout dans les régions peu sûres, de confier le transport à des robots ou à des animaux "bricolés".

Les Sept Fondateurs ne régissent pas la société. Ils se contentent de centraliser les découvertes effectuées dans leur spécialité et d'en publier la synthèse. D'autre part, le Conseil des Sept se tient chaque année chez l'un d'eux. Il décide de la répartition des fonds et surtout des admissions.

La Société est en effet très stricte sur ses idéaux. Pour avoir une chance d'être admis, il faut les accepter sans réserves. L'originalité de la pensée scientifique du candidat intervient seulement ensuite. Le passé du postulant est épluché par les Censeurs, qui donnent un "avis" aux Sept (leur jugement est toujours décisif). Les Censeurs sont des membres itinérants, dotés d'un esprit curieux (certains préfèrent dire que ce sont de maudits fouinards). Ils sont extrêmement perspicaces et se trompent rarement.

Toutefois, malgré leurs précautions, il arrive que des "brebis galeuses" se glissent dans la société. Dans ce cas, on demande à "l'envieux" de bien vouloir démissionner. Ses souvenirs seront effacés par un traitement hypnotique. En cas de refus, la société envoie deux avertissements, à un mois d'intervalle. Ensuite, on "coupe la branche" : le réfractaire est retrouvé mort dans son lit, une expression heureuse sur le visage. Parvient-on à ce résultat par le poison ou par une onde, mystère...

Mais de tels extrémités sont rares. La plupart des membres justifient la confiance que l'on a placé en eux. Généralement, ils entrent dans la société par idéalisme, poussé par une foi naïve (très "savant julevernien") dans la Régénération de l'Humanité par le Progrès. Après un peu de pratique, ils deviennent plus pragmatiques, lucides et souvent un peu amers. En effet, force est de constater que, globalement, l'espèce humaine n'a pas envie d'être recivilisée. On ne compte plus les membres brûlés vifs comme "sorciers" par la populace, ou exécutés comme éléments subversifs par les autorités.

Alors, ils se contentent de travailler chacun dans leur coin, introduisant de petites modifications "ponctuelles" partout où ils peuvent. Ils ont notamment créé un corps "d'instituteurs-voyageurs", chargés d'alphabétiser les paysans, une couverture idéale pour les Censeurs.

En attendant une heure de gloire hypothétique, ils se consacrent à leur science. Il s'agit en priorité d'en développer des applications utiles pour des populations souffrantes et misérables. La plupart des travaux concernent l'agriculture et la médecine. Un biologiste tentera par exemple d'obtenir un blé mutant permettant 3 récoltes par an. La plupart des projets sont assez prosaïques, à la mesure des compétences des chercheurs.

"Symphonie de l'Apocalypse" de Donden Pringgen. De telles productions ont une utilité immédiate : elles rapportent de l'argent, et permettent d'alimenter le secteur scientifique...

Le Monde Extérieur

La société est portée à dénoncer publiquement les abus des dirigeants, et surtout les absurdes guéguerres entre seigneurs locaux. Elle n'est donc pas très aimée des autorités en général.

seurs.Le gardien du Savoir de Gênes s'immola par le feu. Sa bibliothèque brûla avec lui. L'ex-Poète de Cour de la Principauté de Lyon publia un recueil de libelles subversifs. Il finit crucifié, après 6 mois de tortures. Malan de Zagrb prit le maquis avec ses disciples et le prototype d'un "inverseur d'entropie", qui ne fonctionna jamais. Malan n'en porta pas moins des coups très durs à l'Empire...



Il y a parfois des exceptions, sous forme d'opérations beaucoup plus ambitieuses. Par exemple, l'Alchimiste-Généticien Jnsen, qui a tenté de découvrir un antidote universel à toutes les maladies. Les fragments de ses travaux réchappés de l'Invasion montrent qu'il avait redécouvert les virus, et trouvé les vaccins de la Pourriture Verte, du Mal Ardent et de la Simiose (une maladie qui provoque une "involution", le malade se transformant peu à peu en une créature apparentée à l'Orang-Outan).

Les sciences exactes ne sont pas seules en cause. Tous les secteurs de la Connaissance sont concernés. Ainsi, la Société a patronné à plusieurs reprises des missions d'exploration dans des contrées oubliées : l'Oural, l'Afrik... et bien sûr, la prospection dans les ruines du Millénaire Tragique, la science procédant plus par "redécouverte" que par inventions original. Les Arts aussi se sont vus mettre à contribution, sous forme d'une floraison d'oeuvres à caractère éducatif, pour les masses, mais aussi d'oeuvres novatrices, comme la

Dans certaines parties d'Europe Centrale et du Moyen-Orient, la société est hors-la-loi, et les recherches se poursuivent dans la clandestinité. Dans les autres pays, l'attitude des maîtres varie de l'ignorance aux tentatives de "récupération" (tout membre acceptant une charge officielle sans avoir l'aval de la société est exclu).

D'autre part, beaucoup de savants les jalousent. On ne compte plus les tentatives "d'espionnage scientifique", et de sabotage de leurs recherches, par pure malveillance.

Et puis, il y a le Ténébreux Empire... Il est à l'opposé de toutes les valeurs de la Société. La Granbretanne a multiplié les tentatives d'infiltration et d'assassinat, sans succès notable. Par la suite, l'Empire tenta de kidnapper les savants pour les forcer à travailler pour Huon. Cette politique fut remplacée par l'extermination pure et simple quand Mysyya Landton, qui prétendait s'être ralliée, réussit à faire sauter la moitié du Temple de la Vipère.

La plupart des membres firent ce qu'ils purent pour lutter contre les envahis-

Enigmes

Il semble que certains des sociétaires aient eu accès à des ouvrages de philosophie politique des XX et XXIème siècle. Certaines rumeurs font état d'un projet de "perfectionnement politique", mis sur pied par les Sept, qui se serait étendu sur plusieurs générations. Il aurait visé à éliminer la féodalité en favorisant les regroupements territoriaux "pacifiques", notamment par le biais de mariages soigneusement calculés. Il est certain que la réalisation commençait à peine lors de l'Invasion...

Après l'écroulement de l'Empire, "la plupart des pays d'Europe devinrent des républiques". Comment a-t-on pu passer du XIV au XXème siècle en quelques mois ? Est-il possible que dans le chaos qui suivit la rébellion de Méliadus, les membres de la société se soient emparés des leviers de commande pour imposer leurs idéaux un peu partout ?

Et dans ce cas... autre chose se dessine derrière : l'ombre du Bâton Runique. Le Maître de l'Histoire aurait créé



la société pour préparer l'avenir, lancé les granbretons sur l'Europe pour briser les cadres féodaux existants, déclenché l'action de la saga pour éradiquer la peste granbretonne, et enfin laissé la Société en retirer le bénéfice.

Question : La société a-t-elle été consciente du rôle qu'elle jouait ? On prête à certains des Sept de mystérieux voyages. Vers Dnark ?

Question : Quels autres fers le Bâton Runique garde-t-il au feu ? La phase "république" ne serait-ellé qu'une transition vers un autre stade ? La crise économique généralisée, accompagnée d'une "réaction" venant de la noblesse dépossédée, et surtout les sentiments pro-granbretons de la jeunesse qui n'a pas eu à souffrir de leurs atrocités, assombrissent les années post-impériales et semblent accréditer cette hypothèse...

Les Sept Fondateurs

Ils sont présentés ici à titre d'exemple de ce que peuvent être les membres de la Société. En dehors de leurs fonctions, rien ne les distingue des autres. Ce ne sont pas et de loin, les meilleurs spécialistes de leur domaine.

Dans vos scénarios, ils pourraient servir d'Employeurs (ficelle archi-usée, mais toujours efficace), de Victimes des complots des Seigneurs Ténébreux, et pourquoi pas, d'Adversaires (Les PJs et eux peuvent fort bien convoiter la même chose). Dans ce dernier cas, souvenez-vous que ce sont des ennemis chevaleresques, qui ne tuent qu'en dernier recours, et seulement après avoir épuisé toutes les autres possibilités.



Vroad Raviex.

La Baronne Danna Virgga de Brugg.
Une frêle jeune femme, qui a abandonné toutes ses responsabilités politiques pour animer la société. Mathématicienne, poète et métaphysicienne, ses ouvrages tentent d'unifier ces trois éléments. Elle est réputée pour sa grande hospitalité. Son palais de Brugg (une petite ville à 300 km au Sud-Est de Parye), est une ruche bourdonnante d'activité. Elle emploie une foule de scribes et d'experts pour la rédaction des synthèses annuelles.

Le Vicomte Tylla.
Supervise tout ce qui concerne les machines. C'est un homme entre deux âges, au tempérament bougon. Il s'est installé dans des ruines (à 80 km à l'Est de Parye), et y travaille à la mise au point de machines volantes capables de contrer les ornithoptères. Il sera assassiné par un agent du Ténébreux Empire avant d'avoir abouti.

Vroad Raviex.
Il "chapeaute" le département artistique. Poète et dramaturge à ses heures, ce gros homme toujours mal vêtu est surtout réputé pour son esprit caustique. Il réside à Parye. Il a refusé d'être précepteur du Prince Héritier pour être libre de voyager. Il est souvent par monts et par vaux. On le voit fréquemment à Château-Airain.
Il disparaîtra au cours de l'invasion, quelque part dans l'est de la France.

Haël.
On ne sait guère de choses sur lui. Il vivait près de Rouen et supervisait les recherches botaniques et vétérinaires de la société. Il avait la réputation de collectionner les peintures anciennes. Lui et ses travaux disparaîtront à la chute de la Normandia.

Dame Tals Amreya.
Peintre et linguiste, elle a beaucoup voyagé jusqu'à ces dernières années. Depuis peu, elle se cloître sur un îlot rocheux de la côte bretonne. D'aucun murmurent qu'elle aurait attrapé la peste, ou pire. Elle a mis sa réclusion à profit pour mettre sur pied les statuts "politiques" du groupe. Le commando granbreton chargé de la récupérer trouvera l'île déserte. L'un d'eux croira voir un petit vaisseau filer vers l'Ouest...

Le Vidame Beollin.
C'est un vieil érudit qui se charge des recherches chimiques (centrées sur les pesticides et les engrais). Ilest également le trésorier et l'archiviste du groupe. C'est un bourreau de travail, capable d'épuiser cinq scribes en une seule séance de dictée. Ses notes seront détruites par le feu lors de la prise de sa citadelle de Toulouse. Il gagnera l'Hispanyie.



Alia Rinn.
Une femme au maintien sévère, qui s'occupe de tous les projets médicaux. Elle est constamment débordée. Elle réside à Niss, la principale ville de la Provence. Ignorant les protestations des délégués germains, elle a pris sur elle de s'occuper des mutants. L'un de ses principaux conseillers est d'ailleurs vert et écailleux. Elle disparaîtra dans les sables mouvants, en tentant de se réfugier à Château-Airain, après la chute de sa ville.

Tristan Lhomme

